

JIMMY'S VENDETTA

DOWNLOADBARE CONTENTPACK
VOOR MAFIA® II



Kruip in de huid van huurmoordenaar Jimmy en neem wraak op de lui die je hebben verraden. Diverse nieuwe stadsmisjes zijn reden genoeg om terug te keren naar Empire Bay. Het is tijd voor de afrekening.

MAFIA II

WWW.MAFIA2GAME.COM

18TM
www.pegi.info



XBOX 360

XBOX
LIVE

2K
GAMES

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia ® II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine™, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE en de Xbox-Logo's zijn handelsmerken van de Microsoft-bedrijvengroep en mogen alleen worden gebruikt als hiervoor door Microsoft een licentie is verstrekt.

5247689/MAN



XBOX 360

MAFIA II



2K
GAMES

! WAARSCHUWING Lees voordat je deze game gaat spelen de handleidingen van de Xbox 360®-console en accessoires voor belangrijke informatie over gezondheid en veiligheid. Bewaar alle handleidingen zodat je ze op een later moment opnieuw kunt raadplegen. Ga naar www.xbox.com/support om vervangende handleidingen voor de spelcomputer of accessoires te bestellen.

Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

Lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuip trekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabij objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen: verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

Wat is het PEGI-classificatiesysteem?

Het PEGI-classificatiesysteem bescherm minderjarigen tegen games die niet geschikt zijn voor een bepaalde leeftijd. OPMERKING: dit systeem geeft geen informatie over de moeilijkheidsgraad van games. Het PEGI-systeem bestaat uit twee delen, die ouders en anderen die games kopen voor kinderen helpen bij het kiezen van een game die geschikt is voor de leeftijd van de speler. Het eerste deel is een leeftijds categorie:



Het tweede deel bestaat uit pictogrammen die een indicatie geven van het type game-content. Afhankelijk van de game kan er een aantal verschillende pictogrammen worden gebruikt. De leeftijds categorie heeft betrekking op de intensiteit van de game-content. De pictogrammen zijn:



Ga naar <http://www.pegi.info/> en peginline.eu voor meer informatie.

INHOUDSOPGAVE

2	Xbox LIVE	2 VERBINDING MAKEN
		2 FAMILY SETTINGS
3	VERHAAL	
4	SNEL VAN START	4 HOOFDMENU
		4 OPTIES HOOFDMENU
6	BESTURING	6 TE VOET (SET I)
		7 IN VOERTUIG (SET I)
8	SCHERMINFO	8 WAPENSCHERM
		9 RADAR
		10 MISSIES MET EEN TIJDLIJMIET
10	HET SPEL OPSLAAN	
II	HET SPEL SPELEN	II VERPLAATSEN EN CAMERABESTURING
		II TE VOET
		II IN VOERTUIG
II	VECHTEN	II VUISTGEVECHTEN
		12 VUURGEVECHTEN
		13 GEWOND RAKEN EN DOODGAAN
13	AUTO'S EN RIJDEN	
		14 LEREN RIJDEN
		14 DASHBOARD
		14 CRASHEN
		15 VOERTUIGEN STELEN
16	POLITIE	
		16 GEZOCHT-SYSTEEM
17	VOERTUIGEN REPAREREN, TUNEN EN LEGALISEREN	
		17 ZELF REPAREREN
		17 NAAR EEN WERKPLAATS
		18 EIGEN GARAGES
19	KAART	
		19 ICOONTJES OP DE KAART
		20 DE KAART GEBRUIKEN
		20 WAYPOINTS PLAATSEN
21	PAUZEMENU	
22	EXTRAS (extra's)	
24	CREDITS	
36	GARANTIE EN KLANTONDERSTEUNING	

Xbox LIVE

Xbox LIVE® is je verbinding met meer games, meer entertainment en meer plezier.
Ga naar www.xbox.com/live voor meer informatie.

VERBINDING MAKEN

Voor dat je Xbox LIVE kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox 360-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox LIVE. Ga naar www.xbox.com/live/countries voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox LIVE beschikbaar is in jouw regio.

FAMILY SETTINGS

Met deze eenvoudige en flexibele hulpmiddelen kunnen ouders en verzorgers, gebaseerd op de content rating, beslissen tot welke games jonge gamers toegang hebben. Ouders kunnen de toegang tot leeftijdsgebonden content beperken, toestemming geven met wie en op welke manier de familieleden online met de Xbox LIVE-service omgaan met anderen en tijdslimieten instellen voor de maximale tijd die ze kunnen spelen. Voor meer informatie, ga naar www.xbox.com/familysettings.

VERHAAL

LINK GENOEG OM TE PAKKEN WAT JE WILT. HARD GENOEG OM HET TE BEHOUDEN.

Vito is de kansarme zoon van een Italiaanse immigrant die het armoedige leven uit zijn jeugd achter zich wil laten. Zo'n zwaar leven als dat van zijn vader ziet hij in elk geval niet zitten. Op straat ontdekte Vito dat mensen zoals hij alleen bij de maffia rijkdom en respect verwerven. En dus wilde hij niets liever dan een gangster worden.

Samen met zijn jeugdvriend Joe komt de kruimeldief Vito terecht in de wereld van de georganiseerde misdaad. Vito en Joe doen er alles aan om te slagen bij de maffia en naam te maken op straat. Ze beginnen met kleine klusjes als herovingen en het stelen van auto's, maar al snel maken ze carrière bij de maffia. Toch blijkt het gangsterleven lang niet zo aantrekkelijk als Vito dacht...

VITO SCALETTA

De slimme en eigenwijze Siciliaan Vito Scaletta bracht zijn hele jeugd op straat door. Daar ontmoette hij Joe Barbaro, die al snel zijn beste vriend werd. Vito en Joe waren samen verantwoordelijk voor wel honderd kleine vergrijpen. Ondertussen zagen ze hoe steenrijke maffiosi de blits maakten in Little Italy en al snel droomden ze zelf ook van een leven als gangster.



JOE BARBARO

Joe Barbaro is even losbandig als onvoorspelbaar. Hij leeft van de criminaliteit en is al sinds zijn jeugd bevriend met Vito. In tien jaar tijd bouwden ze als kruimeldieven een lucratief handeltje op. Joe houdt van het goede leven, vol sterke drank, snelle auto's en gewillige vrouwen. Een bloeiende carrière in de georganiseerde misdaad is voor hem de ideale manier om al die dure hobby's te bekostigen.

SNEL VAN START

HOOFDMENU

Gebruik **○** of **1** om een optie in het hoofdmenu te selecteren en druk op **A** om het bijbehorende submenu op te roepen.



OPTIES HOOFDMENU

The Story (verhaal)

Kies het spelniveau Easy (makkelijk), Medium (gemiddeld) of Hard (moeilijk) en begin met het spel.

Downloadable Content (te downloaden content)

Kijk hier of er nieuwe content beschikbaar is.

Extras (extra's)

In de game gevonden verzamelvoorwerpen, artwork en andere ontdekkingen vind je hier. Meer over deze fascinerende vondsten lees je in de paragraaf 'Extras (extra's)' verderop in deze handleiding.



Options (opties)

In het optiemenu verander je de spelbesturing en verschillende andere instellingen.



Controls (besturing) Druk op **LB** / **RB** om te wisselen tussen de besturing te voet of in een voertuig. Druk op **X** om te wisselen tussen sets 1 en 2. Druk op **A** voor de geavanceerde besturing, waarmee je het volgende kunt instellen:

- **Sensitivity (gevoeligheid)** Stel de gevoeligheid van de controller in op Low (laag), Medium (gemiddeld), High (hoog) of Very High (zeer hoog).
- **Y-Axis (y-as)** Stel de **R** / **L**-functie in op Normal (normaal) of Inverted (omgekeerd).
- **X-Axis (x-as)** Stel de **L** / **R**-functie in op Normal (normaal) of Inverted (omgekeerd).
- **Auto-aim (automatisch richten)** Aan- of uitzetten.
- **Vibration (vibratie)** Zet de vibratie van de controller aan of uit.

Game Settings (spelininstellingen)

Dit zijn de algemene instellingen van het spel:

- **Subtitles (ondertiteling)** Zet de **ondertiteling** in het spel aan of uit.
- **Hint Text (hintteksten)** Zet de **hintteksten** in het spel aan of uit.
- **Unit System (maateenheid)** Kies voor Imperial (Amerikaans-Britse) of Metric (metrische) maateenheden.
- **Driving Mode (rijmethode)** Kies voor Normal (normaal, met stuur- en remhulp) of Realistic (realistisch, geen rijhulp en de acceleratie past beter bij de auto's uit die tijd).

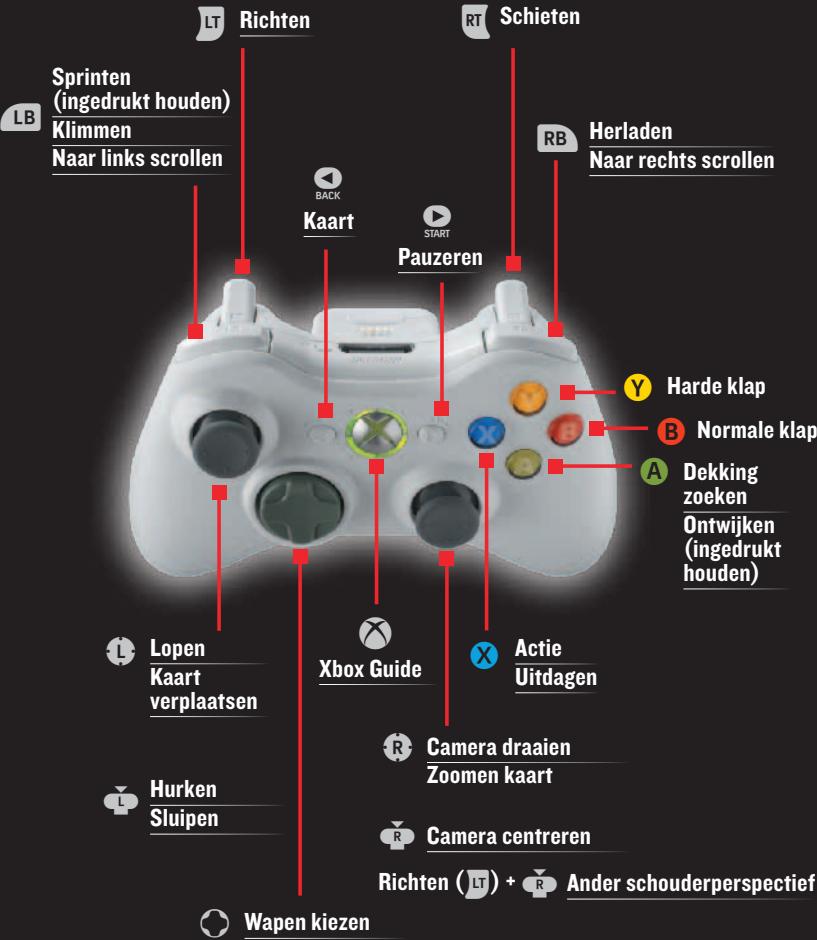


Video (beeld) Corrigeer de gamma-instellingen. Verander het contrast tussen donkere en lichte schermonderdelen.

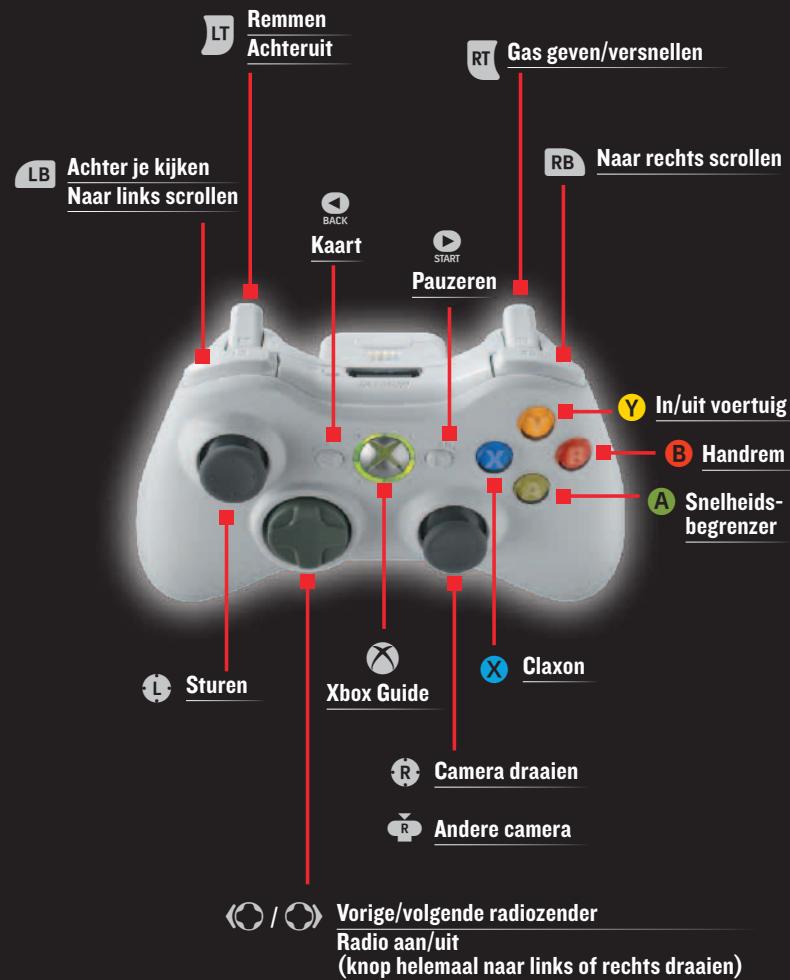
Audio (geluid) Pas het volume aan van SFX (geluidseffecten), Voices (stemmen), Music (muziek) en Radio.

BESTURING

TE VOET (SET I)



IN VOERTUIG (SET I)



SCHERMINFO



WAPENVENSTER

Je ziet al je wapens (inclusief je vuisten) in het wapenvenster, gesorteerd op wapentype.

- ▶ De stippen onder het wapenicoontje geven aan hoeveel wapens je hebt van een bepaald type.
- ▶ De munitie-indicator toont het aantal resterende kogels in het huidige magazijn (links) en het totaal aantal kogels dat Vito heeft voor dat wapen (rechts).



MUNITIE-INDICATOR

Wapens kiezen

Gebruik  (zie hieronder) om wapens te kiezen. Druk herhaaldelijk in dezelfde richting om te bladeren tussen wapens van hetzelfde type (als je die hebt).

- ◀ Vuisten, granaten, molotovcocktails.
- ◀ Handvuurwapens, zoals pistolen en revolvers.
- ◀ Machinegeweren.
- ◀ Geweren, zoals buksen en shotguns.

RADAR

Gebruik de radar om in Empire Bay naar doelen, winkels en andere bedrijven of bevriende locaties te reizen. De buitenste randen van de radar fungeren tevens als herkenningsbalk en Vito's gezondheidsbalk.

Icoontjes op de radar

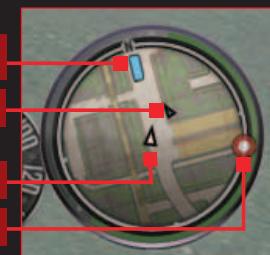
Snelste route Deze GPS toont de snelste route naar je bestemming.

Politielocaties Deze icoontjes tonen de aanwezigheid van de politie, te voet of in een voertuig.

Vito's locatie Dit geeft de positie van Vito aan en wijst in de richting waarin hij zich verplaatst.

Missiemarkering Deze locatie is het missiedoel.

Wijk Als je door een wijk reist, zie je de naam ervan rechts onder op het scherm. Er zijn ook andere icoontjes op de radar die belangrijke locaties in Empire Bay aangeven. Lees de paragraaf 'Kaart' verderop in deze handleiding voor een beschrijving van deze icoontjes.



Herkenningsbalk

Kijk uit voor de politie. De blauwe balk links op de radar begint vol te lopen als de politie Vito (te voet) of een voertuig waarin hij rijdt achtervolgt. Hoe voller de balk is, des te dichter is de politie bij het herkennen van Vito. Als de hele radar blauw begint te knipperen, herkent de politie Vito en zitten ze hem op de hielen.



Vito's gezondheidsbalk

Als Vito gewond raakt, wordt de groene balk rechts van de radar korter. Een rode balk geeft aan dat Vito ernstig gewond is en als de balk verdwijnt, is Vito dood en is het spel voorbij. Je gaat dan terug naar het laatst opgeslagen punt in het verhaal.



Sloten kraken

Als je een slot kraakt, verandert de radar in een weergave van de tuimelaars. Lees de paragraaf 'Sloten kraken' verderop in deze handleiding voor meer informatie.



MISSIES MET EEN TIJDLIMIT

Voor sommige missies is er een tijdlimiet. In dat geval verschijnt er een klok rechtsboven op het scherm. Als het je niet lukt om zo'n missie binnen de tijd te voltooien, is het spel voorbij.

Je gaat dan terug naar het laatst opgeslagen punt.



HET SPEL OPSLAAN

Je voortgang wordt tijdens het spel automatisch opgeslagen.

Belangrijk: schakel de console niet uit als het spel wordt opgeslagen.
Doe dat wel, dan kan je voortgang verloren gaan.

HET SPEL SPELEN

VERPLAATSEN EN CAMERABESTURING

TE VOET

- Gebruik **L1** om te lopen.
- Om te sprinten, hou je **L1** ingedrukt terwijl je rent.
- Gebruik **R1** om de camera te draaien.
- Druk op **R** om de camera op Vito te centreren.

IN VOERTUIG

- Gebruik **L1** om te sturen.
- Druk op **R** om door de verschillende cameraposities te bladeren.

VECHTEN

VUISTGEVECHTEN

Aan het begin van zijn criminale loopbaan kan Vito zichzelf alleen met zijn vuisten beschermen. De basis van vuistgevechten leert hij op straat. Daardoor kan hij zelfs de taaiste tegenstanders zo vloeren dat ze niet meer opstaan.



De basis van vuistgevechten

Normale klap Druk op **B** voor een normale klap.

Harde klap Druk op **Y** voor een harde klap.

Ontwijken Hou **A** ingedrukt om de klappen van een tegenstander te ontwijken.

Combo's Combineer **B** met **Y** voor verwoestende combinaties. Als je tegenstander is verdoofd en het combo-icoontje verschijnt, druk je op de knoppen die in beeld verschijnen om een fatale actie uit te voeren.



VUURGEVECHTEN



Wapens en munitie kopen

In de wapenwinkels kun je wapens en munitie kopen, als je daar tenminste geld voor hebt. In deze winkels verkopen ze pistolen, revolvers, geweren en shotguns.

Krachtiger wapentuig koop je via leveranciers met maffiaconnecties.



Schieten

▶ Gebruik **O** om een wapentype te selecteren. Lees de paragraaf 'Wapenvenster' eerder in deze handleiding voor de specifieke besturing.

▶ Druk op **L1** om te richten en op **R1** om de trekker over te halen.

▶ Druk op **RB** om te herladen.



Dekking zoeken

Plaats Vito achter een voorwerp of muur en druk op **A** om Vito dekking te laten zoeken. Druk opnieuw op **A** om de dekking te verlaten.



GEWOND RAKEN EN DOODGAAN



Wonden genezen

Als Vito gewond raakt, loopt de gezondheidsbalk leeg. De gezondheidsbalk wordt automatisch aangevuld, maar raakt nooit volledig vol (behalve op het makkelijkste spel niveau) tot Vito eet of drinkt.

Doodgaan

Kogels en autocrashes kunnen de dood tot gevolg hebben. Als Vito sterft, is het spel voorbij en begin je opnieuw bij het laatste checkpoint.



AUTO'S EN RIJDEN

De wegen, steegjes en garages van Empire Bay puilen uit van de auto's en trucks, van peperdure personenauto's tot grote bestelwagens. En ze doen allemaal precies waarvoor ze zijn ontworpen. Een grote sedan heeft misschien wel veel pk's, maar een razendsnelle sportauto gaat veel effectiever door de bocht. En een limo is natuurlijk een stuk sneller dan een truck.

Beschadigde voertuigen rijden minder prettig tot je ze laat repareren.

RIJINSTRUCTIES

- ▶ Druk op **Y** om in of uit een voertuig te stappen.
- ▶ Druk op **RT** om gas te geven. Druk het gaspedaal geleidelijk verder in om te versnellen. Je hoeft niet meteen te planken.
- ▶ Druk op **L1** om te remmen. Zodra het voertuig stopt, laat je **L1** los of hou je de knop ingedrukt om achteruit te rijden.
- ▶ Stuur met **L2**.
- ▶ Gebruik **B** om rond te kijken. Druk op **R** om van camerapositie te veranderen.
- ▶ Druk op **B** om te handrem te gebruiken. Zo kun je snel een bocht nemen, plotseling stoppen of driften.
- ▶ Gebruik **O** om de radio af te stemmen of om 'm aan of uit te zetten.
- ▶ Druk op **X** om te claxonneren.

DASHBOARD

Snelheidsmeter De buitenste zwarte meter met de witte naald geeft de snelheid aan.

Toerenteller De binnenste witte meter met de rode naald geeft het toerental aan.

Snelheidsbegrenzer Druk op **A** om de snelheidsbegrenzer in te schakelen, zodat je nooit de maximumsnelheid overschrijdt (60 km/u in de bebouwde kom, 100 km/u op de snelweg). Een rood filter op de snelheidsbegrenzer geeft de maximumsnelheid aan.



CRASHEN

Aanrijdingen en crashes kunnen een voertuig beschadigen, waardoor het nauwelijks of helemaal niet meer vooruitkomt. Auto-ongelukken kunnen bovendien Vito's dood tot gevolg hebben.



VOERTUIGEN STELEN

Raampjes intikken

Begin je carrière als autodief door het raampje aan de bestuurderskant in te tikken (druk op **B**) van een voertuig dat je wilt stelen. Druk op **Y** om in de auto te springen en ervandoor te gaan.

Het intikken van raampjes maakt een hoop herrie. Als de politie lucht krijgt van de autodiebstal, zitten ze je binnen de kortste keren op de hielen.



Sloten kraken

Met slotenkrakers zijn auto's veel eenvoudiger te stelen. Je trekt er ook minder aandacht mee dan met het intikken van raampjes.

- ▶ Als Vito in de buurt is van een slot dat kan worden gekraakt (zoals een autoportier), hou je eerst **Y** ingedrukt. De radar verandert nu in een weergave van de tuimelaars.
- ▶ Gebruik **L1** om de eerste tuimelaar voorzichtig op te tillen met de moersleutel. Op het moment dat de tuimelaar groen wordt, druk je op **X** om de moersleutel te gebruiken. Als het is gelukt, wordt de volgende tuimelaar geselecteerd.
- ▶ Herhaal bovenstaande procedure voor de volgende tuimelaar. Als het mislukt, wordt de tuimelaar rood en ga je terug naar de vorige tuimelaar.
- ▶ Werk alle tuimelaars af om het slot te openen.



POLITIE

GEZOCHT-SYSTEEM

Via het Gezocht-systeem word je gewaarschuwd dat **jij** of het voertuig waarin je rijdt wordt gezocht door de politie. De volgende icoontjes vertellen je welke status je momenteel hebt bij de politie.

Gezocht-status



De politie weet hoe je eruit ziet en verspreidt een Gezocht-poster.



De politie kent je voertuig. Het wordt dus tijd voor een nieuwe nummerplaat.

Gezocht-niveau



De politie wil dat je een boete betaalt.



De politie wil je arresteren.



De politie heeft toestemming om je dood te schieten.



De politie heeft de opdracht om je met alle mogelijke middelen af te stoppen.

Contact met de politie

Als je met de politie in aanraking komt, heb je onderstaande opties. Gebruik **L** om een actie te selecteren en druk op **A** om 'm uit te voeren.

Ticket (bekeuring)

- Pay Fine (betalen)
- Refuse Payment (weigeren te betalen)



Arrest (arrestatie)

- Surrender (overgeven)
- Bribe Cop (agent omkopen)
- Resist Arrest (verzetten tegen arrestatie)

Vergeet niet: om een arrestatie te voorkomen, kun je andere kleding aantrekken of je auto legaliseren.

VOERTUIGEN REPAREREN, TUNEN EN LEGALISEREN

Als je maar vaak genoeg crasht, gaat je auto vanzelf kapot. Je kunt de wagen op straat (tijdelijk) repareren of tegen betaling in je eigen garages. Je kunt ook iemand inhuren in een van de werkplaatsen in Empire Bay.

ZELF REPAREREN

Je kunt een kapotte auto zelf provisorisch repareren. Loop naar de voorkant van je wagen en druk op **X** als dit in beeld verschijnt.

Met deze tijdelijke oplossing kun je in elk geval een werkplaats of een garage bereiken.



NAAR EEN WERKPLAATS

Gebruik de kaart om een werkplaats te vinden. Rij naar de werkplaats, claxonner en rij naar binnen.

Gebruik het menu om de vereiste werkzaamheden aan je auto te selecteren.

Kijk wel naar de prijs, zodat je zeker weet dat je er genoeg geld voor hebt. Druk op **A** om de wagen aan te passen.



Custom Plates (aangepaste nummerplaten) Een nieuwe nummerplaat is erg belangrijk als de politie naar de oude zoekt. De monteur levert elk gewenst kenteken. Gebruik **L** om de cijfers en letters te veranderen en om naar de volgende of vorige positie te gaan. Druk op **A** om de aangepaste nummerplaat te bevestigen.



Repair (repareren) Breng de auto weer in perfecte staat.

Basic Tuning (normaal tunen) Tune de auto zodat je het maximale uit je motor haalt.

Sports Tuning (geavanceerd tunen) Hierna presteert de auto veel beter dan voorheen.

New Paint (nieuwe lak) Kies een eigen kleur.

Change Wheels (andere wielen) Kies andere wielen en banden.

EIGEN GARAGES



Alle huizen en appartementen van Vito hebben garages waarin je auto's kunt parkeren. Als je een wagen in puin rijdt, wordt hij de volgende dag naar je garage gebracht. Hier kun je 'm tegen betaling laten repareren.

KAART



Druk op om de kaart te laten verschijnen. Linksboven zie je je missiedoel en op de kaart staat het missie-icoontje. Naarmate je meer ontdekt tijdens je avonturen in Empire Bay, verschijnen er meer icoontjes op de kaart.

KAARTICOONTJES



Hoofdmissie



Opdrachten



Thuis



Telefooncel



Eigen waypoint



Werkplaats



Benzinestation



Kledingwinkel



Bar



Eten en drinken



Wapenwinkel



Harry



Giuseppe



Sloperij van Bruski



Kantoor van Derek

DE KAART GEBRUIKEN

- Y De kaart centreren op Vito's locatie.
- A Een waypoint plaatsen.
- L De kaart verschuiven.
- R In- en uitzoomen op de kaart.
- X Legenda verbergen.

WAYPOINTS PLAATSEN



Gebruik waypoints om belangrijke locaties te markeren, zodat je ze snel weer terugvindt.

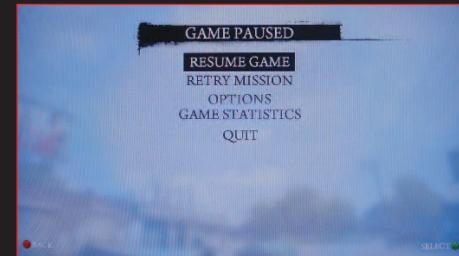
► Druk op Y om Vito's markering (de rode pijl) op de kaart te centreren. Hiermee centreer je ook het gele richtkruis op Vito's positie.

► Gebruik L om het richtkruis te verplaatsen naar de locatie waar je het waypoint wilt plaatsen en druk op A.
► Het waypoint is ook te zien op de radar.



PAUZEMENU

Druk op START om het spel te pauzeren. Gebruik O of L om een menuoptie te selecteren en druk op A om het bijbehorende submenu op te roepen.



OPTIES PAUZEMENU

Resume Game (spel voortzetten)

Ga verder met het spel vanaf het punt waar je was gebleven.

Retry Mission (opnieuw proberen)

Probeer de missie opnieuw vanaf je laatst opgeslagen punt.

Options (opties)

Controls (besturing)

- Sensitivity (gevoeligheid) Stel de gevoeligheid van de controller in op Low (laag), Medium (gemiddeld), High (hoog) of Very High (zeer hoog).
- Y-Axis (y-as) Stel de R / R-functie in op Normal (normaal) of Inverted (omgekeerd).
- X-Axis (x-as) Stel de L / L-functie in op Normal (normaal) of Inverted (omgekeerd).
- Auto-aim (automatisch richten) Aan- of uitzetten.
- Vibration (vibratie) Zet de vibratie van de controller aan of uit.

Druk op LB / RB om de besturingssets voor verplaatsing te voet of per voertuig te bekijken. Druk op X om te wisselen tussen sets 1 en 2.

Game Statistics (spelstatistieken)

Bekijk je spelstatistieken, die tijdens Vito's criminale loopbaan voortdurend veranderen.

Quit (stoppen)

Terug naar het hoofdmenu.

EXTRAS (extra's)

Extra's (zoals auto's, verzamelvoorwerpen en artwork) verschijnen op deze pagina's nadat je ze in het spel hebt gevonden.



OPTIES MENU EXTRAS (extra's)

Carcyclopedia (auto-encyclopedie)

Bekijk prachtige foto's van de voertuigen die je in Empire Bay kunt besturen. De legenda geeft de technische specificaties van elke auto weer. Gebruik L om een ander voertuig te bekijken.

Elke auto en truck voelt realistisch aan en rijdt weer anders, afhankelijk van type, aantal pk's en rijgedrag.



Collectibles (verzamelvoorwerpen)

Playmates Verzamel klassieke Playboy-magazines tijdens je avonturen en lees de artikelen.

Wanted Posters (Gezocht-posters) Bekijk politiefoto's van de schurken die verantwoordelijk zijn voor Mafia II.



Artworks (artwork)

Paintings (tekeningen)

Bekijk tijdens het spel indrukwekkende afbeeldingen uit het verhaal.

Posters Verzamel posters met spelpersonages en taferelen uit het verhaal.

Pinups (pin-ups) Verzamel kunstzinnige pin-ups van mooie vrouwen en bekijk ze hier. Je speelt pin-ups vrij door missies te voltooien op het spel niveau Hard (moeilijk).



Game Statistics (spelstatistieken)

Bekijk je spelstatistieken, die tijdens Vito's criminale loopbaan voortdurend veranderen.

Credits

Bekijk de lijst met beroemde en beruchte mensen die hebben bijgedragen aan de totstandkoming van Mafia II.



CREDITS

2K CZECH

President	Stéphane Dupas
Senior producent	Lukáš Kuře
Artdirector	Roman Hladík
Manager artontwikkeling	Tomáš Roller • Jana Kašová • Simona Ely
Hoofd vormgeving interieurs	Petr Motejzík • Daniel Sklář • Petr Záveský
Hoofd vormgeving stad	Tomáš Moučka
Hoofd vormgeving voertuigen	Milan Šaffek
Hoofd vormgeving personages	Ivan Rylka
Technische vormgeving	Jan Marvánek • Daniel Sklář • David Šemík
Conceptvormgeving	Mikuláš Podrocký
Vormgeving stad	Petr Král • Vít Selinger • Jan Šnajdrhons • Pavel Tretera • Michal Zouhar • Jan Marvánek
Vormgeving interieurs	Jiří Bičík • Michal Lopášovský • David Motalík • Marek Suchovský • Filip Nový
Vormgeving voertuigen	Martin Kozák
Vormgeving personages	David Frolek • Dávid Jankes • Mikuláš Podrocký • Monika Lekovská
Visuele effecten	Jan Marvánek • Filip Nový • Roman Zawada
Hoofd technische vormgeving	Miloš Jeřábek • Martin Pitr
Technische vormgeving	Vojtěch Jatel • David Los
Regisseur animaties	Tomáš Hřebíček
Manager animatie-ontwikkeling	Martin Zavrel
Editor tussenfilmpjes	Martin Dvořák • Jiří Alán • Petr Adamec
Animatie tussenfilmpjes	Tomáš Sedlák • Michal Opitz • Pavel Hruboš
Hoofd in-game animatie	Michal Mach
Hoofd scriptanimatie	Radim Pech
Scriptanimatie	Petr Janeček • Pavel Očovaj • Martin Pospíšil
Geluidssregisseur	Tomáš Šláputa
Geluidstechnici	Petr Klimunda • Marek Horváth
Componist	Matúš Široký
Manager motion capture	Franťásek Harčár Sr.
Animatie motion capture	Petr Kopecký • Daniel Ulrich • Jakub Mach • Viktor Kostík • Ondřej Marada

Technisch regisseur	Laurent Gorga
Hoofdprogrammeur	Michal Janáček
Manager game-ontwikkeling	Lukáš Berka
Programmeurs	Petr Soviš • Jan Bulín • Martin Hron • Tomáš Chabada • Marek Kováč
Hoofdprogrammeur stad	Martin Brandstätter
Manager ontwikkeling stad	Michal Rašovský
Programmeurs stad	Karel Hála • Jiří Holba • Václav Král • Jan Kratochvíl • Xavier Lemaire • Petr Minařík • Mojmír Svoboda
Hoofdprogrammeur	Dan Doležel
Management technologische ontwikkeling	Daniel Knebl • Michal Rybka
Programmering engine	Michal Janáček • Petr Smílek • Tomáš Blaho • Martin Sobek • Ondřej Štorek • Erik Veselý • Vladimír Semotán • Jan Bulín • Jiří Vrubel
Programmering tussenfilmpjes	Ľubomír Dekan • Petr Slivoň
Physicsprogrammering	Aleš Borovička
Hoofd toolsprogrammering	Radek Ševčík
Programmering	Jozef Král • Luboš Kresta • Jaroslav Gratz • Petr Minařík • Jiří Štěpin • Boris Zápotocký
GUI-programmering	Petr Man • Michal Bartoň
Systeemprogrammering	Daniel Čapek • Michal Linhart • Pavel Dlouhý
Debug-programmering	Jan Zelený
Hoofd datamanagement	David Šemík
Datamanagement	Pavel Procházka • Michal Ševeček • Jaroslav Turna • Roman Zawada
Teamleider aanvullende ondersteuning	Emmanuel Beau
Programmering aanvullende ondersteuning	Nicolas Brault • Filip Dušek • Julien Friedlander • Jana Žďářská
Geschreven door	Daniel Vávra
Senior gameplayproducent	Jarek Kolář
Hoofd leveldesign	Lubomír Dykast
Gameplayproducent	Petr Mikša
Manager designontwikkeling	Josef Buček
Gamedesign	Pavel Brzák • Josef Vašek • Jiří Matouš • Jiří Řezáč • Daniel Vávra
Levelscripting	Pavel Brzák • Adam Čunderlík • Radek Havlíček • Jiří Matouš • Vít Matuška • Ondřej Melkus • Jaroslav Osička • Roman Pitr • Jiří Řezáč • Ondřej Vévoda • Radim Vítek

Design stad

	Tomáš Grünwald • Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Josef Vašek
Aanvullende levelscripting	Pavel Černohous • Miloš Jeřábek
Dialogen	Pavel Černohous • Matouš Ježek
Vormgeving melee	Michal Mach • Pavel Černohous
Vormgeving AI en wapens	Lukáš Berka
Aanvullend gamedesign	Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Alex Cox

2K CZECH QUALITY ASSURANCE

Manager kwaliteitscontrole	Ian Moore
Assistent manager kwaliteitscontrole	Sebastian Belton
Team kwaliteitscontrole	Borivoj Klíma • Jindřich Holub • Jan Chalupa • Lenka Čelková • Martin Křivánek • Michal Todorov • Michal Kuimdzidis • Ondřej Chrápy • Ondřej Papež • Roman Neuwirth • Vlastimil Görner
Aanvullende kwaliteitscontrole	Filip Čort • Filip Rybář • Jiří Špácl • Zbyněk Bašník • Zdeněk Hodulák
Vertaald door	Vít Hýbl

2K CZECH OVERIGE AFDELINGEN

Financieel & HR manager	Alena Filová
HR	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Silvie Bočková • Hana Malá • Jana Šufajzlová
Assistent van de president van 2K Czech	Tereza Sýkorová
IT	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal
Kantoor	Tomáš Hocek • Jaroslava Krupková • Jitka Šenkýřová • Lenka Němcová • Lubomír Jančík • Petr Kislinger • Lucie Hřebíčková
Accountancy	Jana Romanová • Martina Komosná
Met speciale dank aan	Petr Vochozka
2K MoCap-supervisor	David Washburn
2K MoCap-coördinator	Steve Park
2K MoCap-specialisten	Jose Gutierrez • Gil Espanto • Anthony Tominia • Kirill Mikhaylov
2K MoCap-acteurs	Adam Callan • Andy Allo • Greg Land • Kamusu Livingston • Martin David • Matt Jackson • Raul Bustamante • Reed Daniels • Steve Park • Valerie Weak

MoCap-acteurs

JAN JACKULIAK Radim Brychta
ALAN NOVOTNÝ Radim Koráb
ALEŠ BLAŽEJ Roman Gemrot
DALIBOR ČADEK Tereza Harcárová
EVA MAREŠOVÁ Tereza Martínková
FRANTIŠEK HARCÁŘ Jr. Václav Dvořák
JAKUB KADLEC Veronika Gidová
JAN JAKUBEC Vojtěch Blahuta
JAN SEDLÁČEK Zdeněk Vykoukal

MoCap-acteurs (vervolg)

JANA NOVÁKOVÁ Jarmila Matoušková
LEA ŠMAHELOVÁ Karel Král
LENKA JANÍKOVÁ Jitka Harcárová
MARTA PROKOPOVÁ Michal Matěj
Externe ondersteuning	Adam Kuruc • Ivan Kratochvíl • Michal Vala • Ján Adamus • Ján Germala • Yann Le Tensorer • NightSight • Thomas Minet • Daniel Kamas

Met dank aan

Antonín Hildebrand • Company ABA
Élelmiszeripari és kereskedelmi RT •
František Resl • Gabriela Jakabová •
Christian Konieczka • Ivo Novák • Jan Pinter •
János Plaszko • Jiří Koten • Jiří Světinský •
Jiří Šejvl • Lenka Kachlíková • Lubor Černý •
Lukáš Cerman • Martin Koutný • Martin Kůla •
Martin Plachý • Michaela Hercogová •
Milan Malich • Pavel Andrásší • Pavel Čížek •
Pavel Koten • Petr Kapitán • Petr Novák •
Petr Olšanský • Radim Doleček •
Róbert Winkler • Tomáš Jelínek •
Tomáš Palát • Václav Samec

EN EEN GIGANTISCH DANKJEWEL AAN ONZE GEZINNEN, VOORAL ONZE VROUWEN (vriendinnen).

Focustesters van Brno, bedankt voor jullie waardevolle meningen en ideeën.

Geboren tijdens de ontwikkeling

Amélie Kotenová • Andrej Sedláček •
Barbora Bulínová • Dan a Petra Kislingeroví •
David a Viktor Šemíkovi • Dominik Lekovskí •
Jakub Fiala • Karolína Křivánková •
Klára Blahová • Klára Osičková •
Klára Světinská • Kryštof, Šimon a Vít Kneblovi • Oldřich Borovička •
Ondřej Smílek • Martin Král •
Matěj Hřebíček • Nataniel a Izabela Mikšovi •
Tadeáš Jaromír Dvořák • Tobiáš a Magdalena Klimundoví • Vojtěch Šlápotá •
Zuzana Brzáková

...Ter nagedachtenis aan Vladimír Nečas

Uitgegeven door 2K Games

2K Games is een divisie van 2K, een label van Take-Two Interactive Software

2K PUBLISHING

President-directeur	Christoph Hartmann
COO	David Ismailer
Onderdirecteur productontwikkeling	Greg Gobbi
Directeur productontwikkeling	John Chowanec
Directeur operaties productontwikkeling	Kate Kellogg
Directeur creative productie	Jack Scalici
Senior-producent	Denby Grace
Producent	Alex Cox
Coproducent	Garrett Bittner
Game-analisten	Michael Kelly • Neal Chung-Yee
Productieassistenten	Casey Cameron • Ben Chang • Shawn Martin • Dan Schmittou • Andrew Dutra
Redacteur verhaal	Walt Williams
Senior-manager creatieve productie	Chad Rocco
Manager muziek & acteurs	Lydia Jenner
Senior-onderdirecteur marketing	Sarah Anderson
Onderdirecteur marketing	Matt Gorman
Onderdirecteur internationale marketing	Matthias Wehner
Directeur marketing	Tom Bass
Senior-productmanager	Kelly Miller
Wereldwijd directeur Public Relations	Markus Wilding
Senior PR-manager	Charlie Sinhaseni
PR-manager	Jennie Sue
Internationale PR- & marketingassistent	Erica Denning
Wereldwijd eventmanager	Karl Unterholzner
Artdirector, marketing	Lesley Zinn
Webdirecteur	Gabe Abarcar
Webontwerper	Seth Jones
Communitymanager	Elizabeth Tobey

Directeur marketingproductie

Productieassistent marketing	Jackie Truong
Manager videoproductie	Ham Nguyen
Video-editor	J. Mateo Baker
Jr. video-editor	Kenny Crosbie
Gamecapture-specialist	Michael Howard
Directeur technologie	Doug Tyler
Onderdirecteur zakelijke ontwikkeling	Jacob Hawley
Onderdirecteur sales en licenties	Kris Severson
Strategisch directeur sales en licenties	Steve Glickstein
Onderdirecteur rechtskundig advies	Paul Crockett
Directeur operaties	Peter Welch
Directeur analyse en planning	Dorian Rehfield
Specialist licenties/operaties	Phil Shpilberg
Senior-manager channelmarketing	Xenia Mul
Directeur in-game media, reclame en samenwerking	Ilana Budanitsky
Assistant-manager partnermarketing	Shelby Cox
	Dawn Burnell

KWALITEITSBEWAKING 2K

Onderdirecteur kwaliteitsbewaking	Alex Plachowski
Testmanagers kwaliteitsbewaking (projecten)	Grant Bryson • Zhang Xi Kun
Manager compatibiliteit	Alexis Ladd
Hoofdtester	Stephen "Yoshi" Florida
Hoofdtesters (ondersteuningsteam)	Andrew Webster • Kevin Strohmaier • Sean Manzano
Supervisors kwaliteitsbewaking	Mike Gilmore • Steve Manners
Senior-testers	Joseph Bettis • Kristin Kerwitz • Greg MacCauley • Sara Lane • Nathan Bell • Justin Waller
Team kwaliteitsbewaking	Rick Alvarez • Ryan McCurdy • Keith Doran • Micah Grossman • Nathan McMahon • Matthew Saint John • Jesse Snider • Vincent Diamzon • Zachary White • Erin Reilly • Jonathan Keiser • Jorge Arevalo • Benjamin Cursi • Todd Swerdloff • Christine Adams • Yoongsang Yu • Michael Spray • Jake Muir • Patrick Kenny • Andrew Garrett • Marc Perret • Evan Jackson • Ophir Kleinman • Jeremy Thompson • Davis Krieghoff • Bill Lanker • Keith Ferguson • Eddie Castillo • Daniel Jadwin • Sara Leedom •

Lauriston Bristol III • Steven Bogolub •
Brandon Williams • Brandon Reed •
Jerico Vildoza • Anna Kholayenko •
Derek Wear-Renee • Ramon Villacorta •
Jessica Wolff • Evan Sarver • Imad Haddad •
James Bautista • David Sepanyan •
Jonathan Redaja • Steven Cotera • Chen Kai •
Liang Jian Jie • Xiao Liang • Cao Feng •
Guo De Min • Huang Shen • Song Xiao Ling •
Tian Lei • Zhao Qi • Zhou Ji • Zhu Xiao Ming •
Jorge Hernandez

Masteringtechnicus
Hoofdtechnicus QA
Technici QA
Technici QA lokalisatie

Wayne Boyce
Oscar Pereira
Andrew Webster • Kristian Guyte
Alba Loureiro • Andreas Strothmann •
Antonio Grasso • Arnaud Lhari • Cindy Frangeul •
Giovanni De Caro • Hugo Sieiro • Javier Vidal •
Jose Minana • Kirstine Spinosi • Lena Brenk •
Luigi Di Domenico • Pierre-Roland Pochet •
Stefan Rossi • Tabea De Wille • Tirdad Nosrati

2K INTERNATIONAL

Algemeen manager	Neil Ralley
Internationale marketingmanager	Lia Tsele
Internationale productmanager	Yvonne Dawson
Internationale PR-manager	Emily Britt
Internationale PR-directeur	Matt Roche
Directeur licenties	Claire Roberts
Manager webcontent	Martin Moore
Internationale marketing- & PR-assistent	Tom East
Ontwerpteam	James Crocker • Tom Baker
Lokaal marketing- & PR-team 2K	Agnès Rosique • Alex Bickham • Andreas Traxler • Barbara Ruocco • Ben Seccombe • David Halse • Fabio Gusmaroli • Fabrice Poirier • Fiona Ng • Gwendoline Oliviero • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Snezana Stojanovska • Stefan Eder

2K INTERNATIONAL PRODUCTONTWIKKELING

Internationale coproductant	Iain Willows
Lokalisatiemanagers	Claire Deiler (Loc-3) • Jean-Sebastien Ferey
Managerassistent lokalisaties	Arsenio Formoso
Externe lokalisatieteams	Around The Word • Coda Entertainment • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Lokalisatietools en ondersteuning	XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL KWALITEITSBEWAKING

Manager QA	Ghulam Khan
Supervisor QA	Sebastian Frank

TAKE-TWO INTERNATIONALE OPERATIES

Leiding	Anthony Dodd • Martin Alway • Cat Findlay • Nisha Verma • Paul Hooper • Paris Vidalis • Robert Willis • Denisa Polcerova
Technisch adviseurs	Brian Keron (Digital Extremes) • Yann LeTensorer • Massive Bear

CAST

(in volgorde van opkomst)

Vito Scalaetta RICK PASQUALONE
Joe Barbaro BOBBY COSTANZO
Wijkagent RAY IANNICELLI
Corporal ROGER ROSE
Williams DALE INGRAM
Mamma JOAN COPELAND
Francesca JEANNIE ELIAS
Deurwaarder BRIAN BLOOM
Schoonmaakster CAROL ANN SUSI
Giuseppe RICK PASQUALONE
Mike Bruski JOHN MARIANO
Derek Papalardo BOBBY COSTANZO
Steve MARK MINTZ
Henry Tomasino SONNY MARINELLI
Maria Agnello CAROL ANN SUSI
O.P.A. Bewaker 1 TOM VIRTUE
O.P.A. Guard 2 JOHN MARIANO
Brian O'Neill LIAM O'BRIEN
Luca Gurino ANDRE SOGLIUZZO
Alberto Clemente NOLAN NORTH
Harry JOE SABATINO
The Fat Man JOHN CAPODICE
El Greco JOHN MARIANO
Detective MALACHY CLEARY
Rechter BOB HASTINGS
Gevangenisbewaarder 1 BILL LOBLEY
Gevangenisbewaarder 2 LENNY CITRANO

Capt. Terrence Stone	JASON ZUMWALT
Boze gevangene	DONALD GIBB
Leo Galante	FRANK ASHMORE
Pepé	JOHN CYGAN
Verkrachter onder douche	STEVE BLUM
Eddie Scarpa	JOE HANNA
Eric Riley	BRIAN BLOOM
Marty	JASON SPISAK
Bones	BRIAN BLOOM
Carlo Falcone	ANDRE SOGLIUZZO
Harvey Beans	JERRY SROKA
Tony Balls	PHIL IDRISI
Frank Vinci	LARRY KENNEY
Leon	JOEY CAMEN
Mickey Desmond	JOE BARRETT
Bruno	MICHAEL INGRAM
Mr. Wong	JAMES SIE
Tommy Angelo	MICHAEL SORVINO
Oude havenwerker	KERIN McCUE
Jonge havenwerker	LENNY CITRANO
Gangsters	CHRIS JAI ALEX • BRIAN BLOOM • JOEY CAMEN • BRANDON ELLISON • ANDRE GORDON • RAY IANNICELLI • KEVIN KEARNS • NOLAN NORTH • PAUL PARDUCCI • RICK PASQUALONE • ALLAN STEELE • VICTOR YERRID
Burgers	CURTIS ARMSTRONG • TROY BAKER • SUSANNE BLAKESLEE • JOEY CAMEN • JOE CAPPELLETTI • TOM CIAPPA • MALACHY CLEARY • JIM CUMMINGS • ANNA GRAVES • KRISTINA HADDAD • KERIN McCUE • ERIS MIGLIORINI •
Burgers (vervolg)	JOE NIPOTE • NOLAN NORTH • JEN SUNG OUTERBRIDGE • DAVID ANTHONY PIZZUTO • CHRISTINA PUCELLI • DEE DEE RESCHER • JONATHAN ROUMIE • TITUS WELLIVER • JASON ZUMWALT
Agenten	JAMES ELIOTT • MICHAEL S. KING
DJ's	DAVE FENNOY • LARRY KENNEY • BILL LOBELY • JIM THORNTON
Andere stemmen	KIRK BALTZ • VINCENT CORAZZA • KEVIN CHAPMAN • JON CURRY • KEITH FERGUSON • CRISPIN FREEMAN • MILTON JAMES • PHIL LAROCCA • ESTEBAN WILCOX MARTINEZ • TIMOTHY V. MURPHY • NICOLAS ROYE • DWIGHT SCHULTZ • CEDRIC YARBROUGH

SCHRIJVERS/VERTALERS

Hoofdschrijver	Jack Scalici
Aanvullende schrijvers	Moose Warywoda • Alex Cox • Shigor Birdman • Paul Jenkins • Walt Williams • Benjamin X. Chang • Brian Shields • Dan Bailie
Vertalers	Jirina Kyas (Tsjechisch) • Antonio Truglio (Italiaans)

PRAAGS FILHARMONISCH ORKEST

Dirigent & supervisie arrangementen	Andy Brick
Producent orkestmuziek	Petr Pycha
Editor orkestmuziek	Reed Robins
Geluidstechnicus orkest	Jan Kotzman
Studiotechnicus orkest	Cenda Kotzman
Casting	Jack Scalici • Lydia Jenner
Hoofdeditors dialogen, POP Sound	Dante Fazio • Garrett Montgomery
Editors dialogen, POP Sound	Brett Rothfeld • Dylan Howe • Rob Weiss • Dawn Redmann • Mark Camperell • Darren Warkentin • Tom Dodd • Joe Garten
Opnamen originele dialogen	Michael Miller • Courtney Bishop • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker • Mitch Dorf • Dante Fazio • Stephen Dickson • Nick Bozzone • Peter Rincon • Rob Weiss • Zak Fisher • Joe Garten • Chris Johnston • Darren Warkentin • Anthony Vanchure
Producenten, POP Sound	Dawn Redmann • Susie Boyajan • Erin Reilly • Lexa Burton
Productie radiocommercial, POP Sound	Dante Fazio • Nick Bozzone • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker
Hoofdeditor dialogen, Fox Sound	Keith Fox
Muzieksupervisie	Jack Scalici • Rick Fox • Lydia Jenner
De labels	www.mafia2game.com/musiclabels/
De uitgevers	www.mafia2game.com/musicpublishers/

SPECIALE DANK

Met speciale dank aan

Daniel Einzig • Christopher Fiumano •
Jenn Kolbe • David Bouthry • Ryan Dixon •
Michael Lightner • Gail Hamrick •
Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid •
Jonathan Washburn • Ashley Young •
2K IS-team • Jordan Katz • David Gershik •
Take-Two salesteam •

Take-Twochannelmarketingteam •
Seth Krauss • Take-Two Legal Team •
Cindi Buckwalter • Alan Lewis • Sajjad Majid •
Meg Maise • Siobhan Boes •
Access Communications • gNet • KD&E •
Big Solutions Group • Darkside Game Studio
• Plastic Wax • Rokkan • Concept Arts •
Gwendoline Oliviero • Donson Liu • Keith Liu •
Laura Harley • Tina Evanow • Dawn Redmann •
Mike Aronis • Tom Dodd • Doug Clark •
Brett Rothfeld • Steven "the Vaj" Selvaggio •
Jerry Chen • Angus Wong • Hanshaw Ink & Image
• Playboy

Maakt gebruik van Bink Video Technology. Copyright ©1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Software voor gezichtsanimatie ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. en zijn licentienemers. Alle rechten voorbehouden. Maakt gebruik van FMOD Ex Sound System van Firelight Technologies. Dit softwarereproduct bevat Autodesk® Kynapse®, eigendom van Autodesk, Inc. ©2009, Autodesk, Inc. Autodesk en "Autodesk® Kynapse®" zijn gedeponeerde handelsmerken of handelsmerken van Autodesk, Inc. Alle rechten voorbehouden. Onderdelen hiervan ©2002-2008 door NVIDIA Corporation. Alle rechten voorbehouden. ©2010 Playboy. PLAYBOY, het ontwerp van de konijnenkop en PLAYMATE zijn merken van Playboy en worden onder licentie gebruikt door 2K Games.

NVIDIA

Ondersteuning ontwikkeling

Feodor Benevolenski • Zack Bowman •
Johnny Costello • James Dolan • Philipp Hatt •
Dane Johnston • Alexander Kharlamov •
Konstantin Kolchin • Hermes Lanker •
Monier Maher • Christopher Maughan •
Kevin Newkirk • Jeremy Patterson •
Lou Rohan • Miguel Sainz • David Schoemehl •
Andrey Shulzenko • Kyle Weeks • Aron Zoellner •
Clay Causin • Joe Grover

Zakelijke ondersteuning

Bryan Del Rizzo • Rika Nakazawa •
Leslie Pirritano • Anton Ravin • Eric Liu

Voor een volledig overzicht van de muziekcredits van
Mafia II en de soundtrack ga je naar:

www.mafia2game.com/musiccredits



BINNENKORT | www.specopstheline.com

XBOX 360. XBOX LIVE.



YAGER

2K GAMES

© 2006 - 2010 Take-Two Interactive Software, Inc. en zijn dochtermaatschappijen. Alle rechten voorbehouden. 2K Marin, 2K Games, SPEC OPS en SPEC OPS: THE LINE, Take-Two Interactive Software en hun logo's zijn handelsmerken en/of gedeponeerde handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren. Alle rechten voorbehouden.